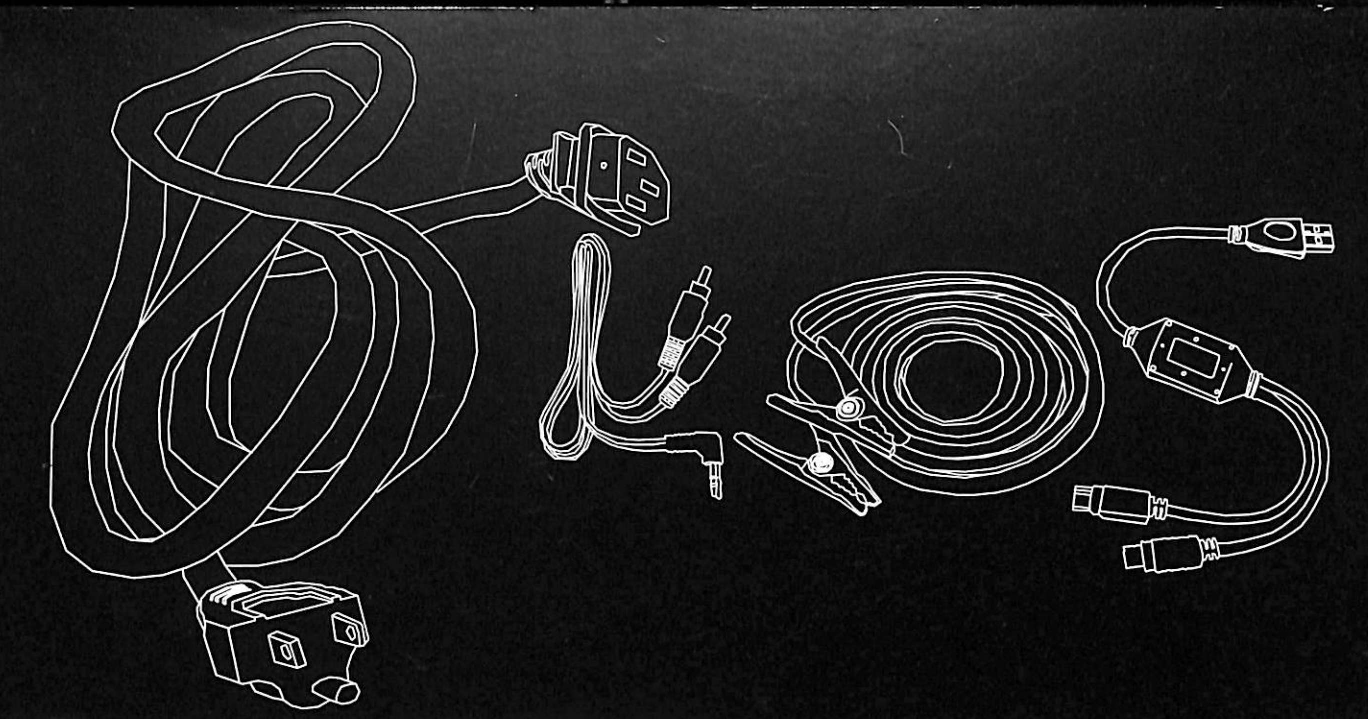


[INTERFAZ 1]

La interfaz es un intervalo temporal para la experimentación que propone el museo en la transición natural entre dos exposiciones. Es un tiempo-espacio para la interacción e intercambio entre múltiples ideas, experiencias, prácticas y conocimientos.

BIOS

Nos entregamos a una semana de relación intensa con tecnologías consideradas "basura" o en deshecho por su caducidad de vida útil.

Sin ánimo alguno de posar con actitud ecológica o de enmarcarnos dentro de una tecno-vanguardia, atendemos con pasión para compartir el saber hacer.

El Museo como punto de encuentro abierto a todo público se integra para construir una experiencia colectiva alrededor de apropiaciones tecnológicas desde la experimentación.

Un nuevo cáracter colaborativo y en red pone en jaque la tradicional idea de autoría, proponiendo las artes relacionales como antecesoras de cualquier noción comercial de "multimedia" o "virtualidad", expandiendo la singular y tradicional fórmula artista-obra mediante la popularización del D.I.Y (Hágalo usted mismo). La valoración del proceso, la toma del acto de documentación, aparece como posible lugar de la obra. Hablamos entonces de diversas dinámicas muy comunes del trabajo en red y que tienen hoy, quiéranse o no, una correspondencia directa con el discurso del arte cuando éste se intenta redefinir.

Hace unos años esta ciudad vivió un programa de masificación de internet que se soportaba en la venta de computadores caseros a través de la cuenta de los servicios públicos ("Internet para todos"). Sin más, dichas máquinas llegaban a los hogares con software comercial y licencias limitadas. Hoy muchas de estas computadoras personales se consideran "lentas", "viejas" y en algunos casos "obsoletas". Nosotros pensamos y queremos demostrar con **BIOS** justo lo contrario, ya que aunque evidencien estrategias fallidas por no haber sido pensadas de manera equilibrada con necesidades del orden social y económico en el que estamos inmersos, pueden ser aún re-apropiadas, re-convertidas y re-combinadas en un conjunto o sistema soportado por diversas prácticas de experimentación artística que toman como punto de partida las relaciones y afectos que sucedan en el espacio público del Museo. Articularemos redes, sonido y vídeo de manera que evidencien vida.

BIOS Proviene de 'Bio', elemento compositivo griego que nos permite pensar, usar y recombinar computadoras y otras máquinas caídas en desuso. De manera experimental estudiamos sus esencias para enredarse y enredarnos en un proceso que nos deja descubrir **Vida** sin saber bien ¿de dónde proviene?

Será entonces la máquina quien nos indique como re-construirla para ser una infraestructura viva, activa, lista a recibir todos los afectos que queramos transferirle. Evoluciona e involuciona, crece y se reduce... nos da órdenes, habla inglés con torpe síntesis sonora.

BIOS es un proyecto para compartir la exposición de estados de "vida" de humanos y de máquinas. Podrá servirnos para descubrir qué tanto devenimos extensiones de un complejo multi-organismo. Qué tanto la máquina se adapta al contexto y éste a su vez le responde con inesperados quiebres o gestos regenerativos entre dominios aparentemente desconectados. Podrá muy lejanamente tratarse de HAL9000, de un Cyborg, o del famoso Frankenstein. Podrá parecer en el espejo un tecno-zombie adicto a aparatos tan "simples" y cercanos como el teléfono celular, google, facebook, o la memoria removible.

Sobre los creadores de BIOS

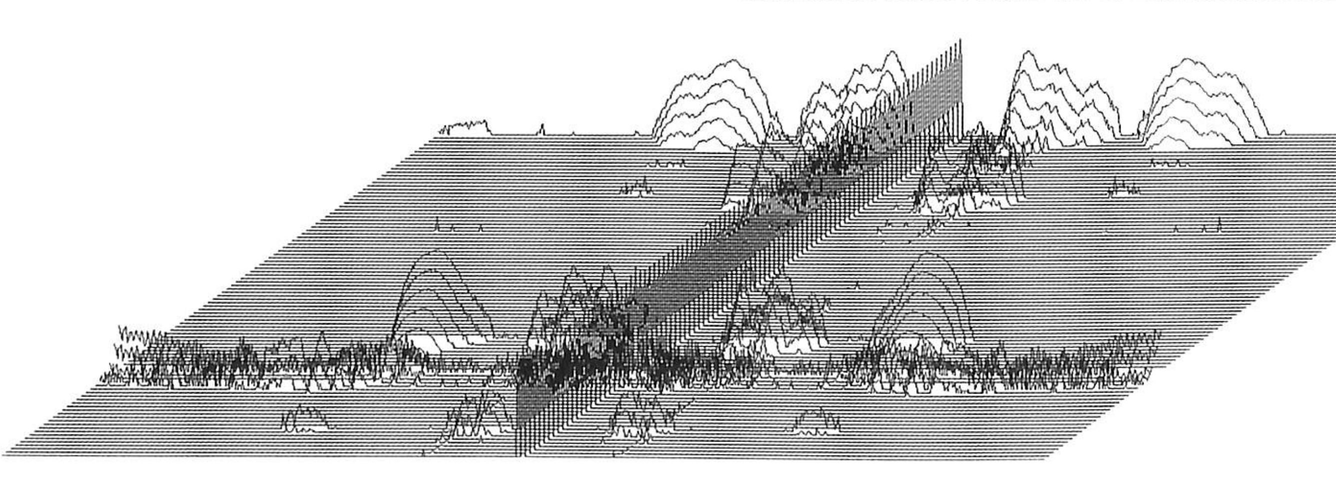
un/loquer se conforma por un grupo de gente interesada en compartir el saber hacer con máquinas y extraños aparatos. Ejercemos una ciencia venida a menos que podríamos definir como *anarqueología de medios* sin un fin específico más que el disfrutar y valorar el proceso y el encuentro.

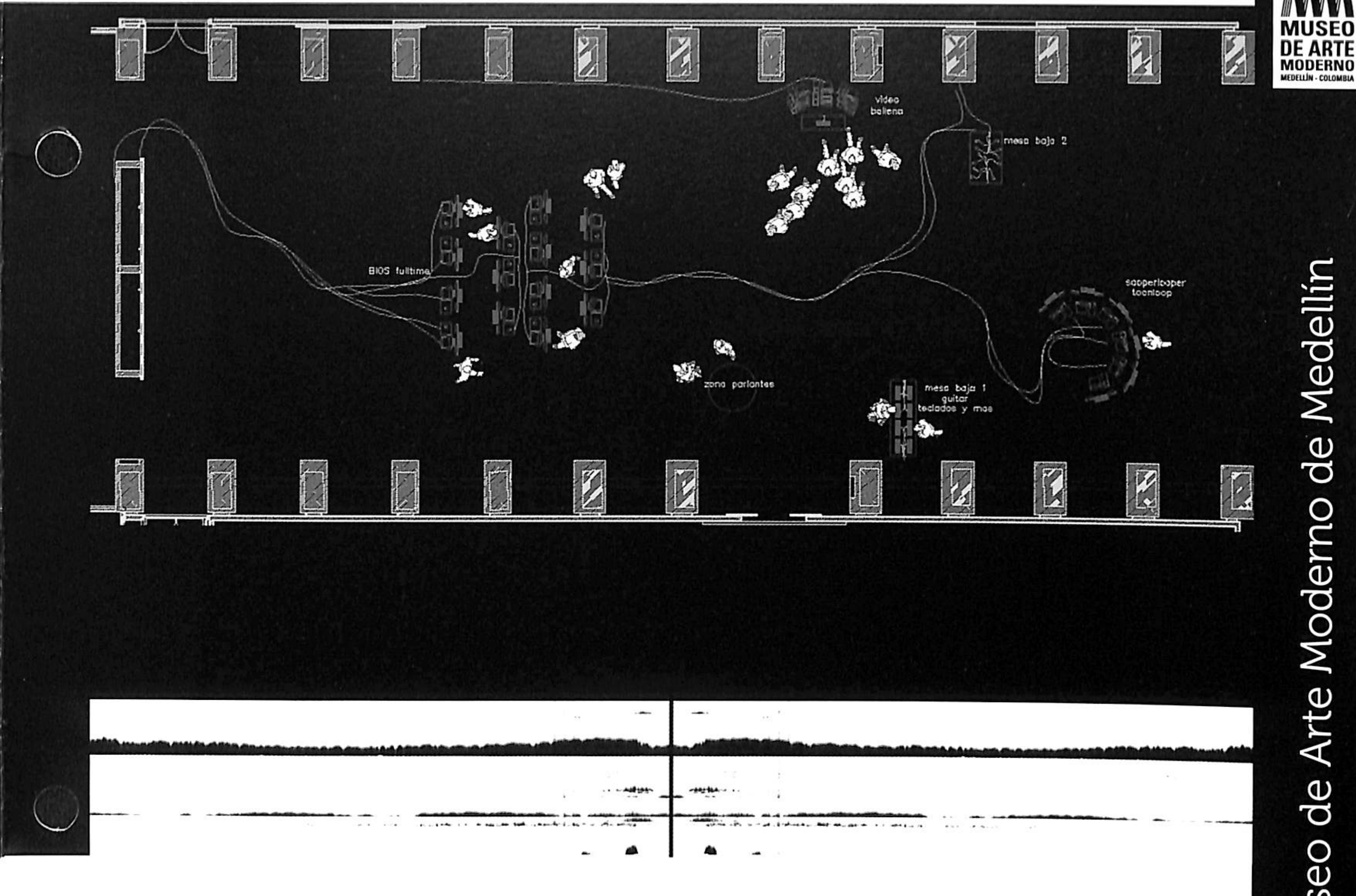
Conformamos entonces un laboratorio, que no pretende la ciencia positivista sino, al contrario, valoramos la ciencia de garaje, el saber del viejo en medio del reblujo, ese espacio donde se experimenta con alma y pasión de manera ritual, donde la tecnología no es ajena y donde "low tech", "new-tech" o "high-tech" se reducen a viles intenciones comerciales de alienación que bien sabemos desvirtuar vía el corto circuito, el ruido de señales y la reapropiación.

un/loquer : Julián Giraldo, Carolina Rojas, Daniel Gómez Marín, Diego Tobón, Eliette Restrepo, *Camilo mr.km*, Fede Jardincosmico, Juan Esteban Giraldo, Laura Ramírez, Eliana Beltrán, Patricia Lenis, Daniel Luna, *andres. paranoid, bluequijote, donvitorio, el3ctron, elmago*, José Beltrán, Gabriel jgcob, Luis Cano, Maria José Mejía, *scott hdz, skarmiglione, invadersilke*, Alejo Duque, Juan Camilo Madrid, Sergio Tirado.

http://bios.unloquer.org/

```
<!-- IMAGE BEGINS HERE -->
<font size="-3">
<pre><font color=black>1010100100001000001110111110101
0010111001001110000001110111001000101101111101001110000
0011010100111010010010001001000010011010110011001101001
1001000111001111000</font><br><font color=black>110000
0100101001000011011110100001111000110111110000010011100
1000110101011110011010010111011110010101011011000010101
01100111000110110011001101100011101011111000001101</font
111110001011101111010001010010001001101110010100101010
color=black>10101100111010100100010011000001001111101011
11110011111110000010010111001011010111000001100010</font
color=#020202>0</font><font color=#050505>0</font><font
color=#070707>1</font><font color=#060606>0</font><font
0111111011100000110110000100100000000000011101010100000
font colo
nt><font
nt><font
nt><font
10001000
color=#01
nt><font
nt><font
font><fon
nt><font
00011010
nt   ont
nt   ont
nt><font
font><fon
t><font c
11011010
31313>1</
```





0011111010101010101010111101010011001011101100011110100111001011101000001001000000000000011
1001110000110100010110111
0011001010010011100000001000011
1110100010011101110011010100101011110010110111001001101110101000110110000100111000011101010000
1100110000010111100010011111110010101100000000000111101110000100101001111110101110 10
0100011111111001001111000100001010001110110000101010001

1000111001110011000110111111101010110100001111111111010000100000001000111100000111100011101001 01
t>
100111001011101101001110101011110111010101011011100111100101
0000000111100001010101001101110101100011011010111100111110110001011110100100011010110
<font
1010001001110011110101101010000101110100011100010001101101010001110001101110000101010101011000011100010 1110
t>
110101000000001001111100001011010000101100101 101110100010000100010100011001011100100010111010011010100110001010 10
00001111010011100010100110011
011101111101101010101001011100
=#0d0d0d>10101111001010101110000111101011100110101 0
1111010001100011111111001101010111001010000010111001 1111

10101>01000000111000011110000011101101010111000011110010111111001000101010111010100
1000100010010011010011 01
1101001100111110111011111100101110111110001111010011101011100110110101100100010
0011011101101011001110110101001111100011111111010101 1
0000011001111101011000 00</
/font>11010<font







[Un proyecto de UNLOQUER,
para el MUSEO DE ARTE MODERNO DE MEDELLÍN.]

En asocio con:



Directora: Juliana Restrepo T. // Comité Técnico: Alberto Sierra M. / Carlos Arturo Fernández U. / Imelda Ramírez G. / Julián Posada C. / Marta Ramírez U. / Camilo Restrepo O. / Gerardo Mosquera
Curador: Oscar Roldán-Alzate. // Coordinadora de Curaduría: Ana Catalina Orozco P. // Registro: Dora Escobar V. // Asistente de Registro: Juan Camilo Rojas G. // Director de Educación y Cultura: Jorge Bejarano B.
Coordinadora de Educación: Carolina Rendón C. // Coordinador de Cultura: Andrés Sampedro C. // Directora Administrativa y Financiera: Beatriz Franco U. // Directora de Comunicaciones y Eventos: Lina Lara O.
Relaciones Empresariales: Angela Restrepo G. // Director de Mercadeo y Comercial: Santiago Acosta P. // Director Operativo: Juan Carlos Posada G. // Diseñador Gráfico: Juan Diego Restrepo G.

Carrera 44 Nº 19A - 100, Ciudad Del Río. Medellín, Colombia. T: 444 26 22 // F. 235 20 83 info@elmamm.org | www.elmamm.org